



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICE RECTORADO DE INVESTIGACIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

**SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA
ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS**

TRABAJO ACADÉMICO

**JUEGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATEGIA DE
ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES
DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, EN
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE
ALTA GRACIA, AYAVIRI – PUNO, 2018.**

PRESENTADO POR

ALFREDO HECTOR CCASA CUCHO

ASESOR

FELIX MANUEL MANCHEGO MAITA

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN
DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS**

MOQUEGUA – PERU

2018

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vii
RESUMEN.....	2
CAPÍTULO I.....	3
INTRODUCCIÓN	3
1.1. Antecedentes	3
1.2. Descripción del problema	8
1.2.1. Problema general	8
1.2.2. Problemas específicos.....	8
1.3. Objetivos	9
1.3.1. Objetivo general	9
1.3.2. Objetivo específico	9
1.4. Justificación.....	10
CAPÍTULO II	13
DESARROLLO TEMÁTICO.....	13
2.1. Marco teórico	13
2.1.1. Juegos educativos como estrategia de enseñanza.	13

2.1.2.	Juegos populares como estrategia de enseñanza.....	14
2.1.3.	Juegos lingüísticos como estrategia de enseñanza.....	17
2.1.4.	Juegos de puzzle como estrategia de enseñanza.....	19
2.1.5.	Juegos educativos como estrategia de aprendizaje.	19
2.1.3	Tipo de estilos de aprendizaje.....	23
2.1.4	Definición de términos básicos.....	30
2.2.	Casuística de investigación	32
2.3.	Presentación y discusión de resultados	34
2.3.1	Presentación de resultados	34
2.3.2	Discusión de resultados	39
CAPÍTULO III.....		42
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		42
3.1.	Conclusiones	42
3.2.	Recomendaciones.....	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		44
APÉNDICE		52
TEST OF ENTRY		53

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Juegos lingüísticos	34
Tabla 2. Juegos populares	36
Tabla 3. Juegos de puzzle	37

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Juegos populares.....	35
Figura 2. Juegos populares.....	36
Figura 3. Juegos con Puzzle	38

RESUMEN

El presente trabajo académico muestra la investigación que se ejecutó en la Institución Educativa Secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia del distrito de Ayaviri en el año 2018. Su finalidad del presente trabajo es determinar de qué manera influyen los juegos educativos en la enseñanza del idioma inglés en los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa Nuestra señora de Alta Gracia, Ayaviri – 2018. El tipo de la investigación realizada, es sustantiva, el método aplicado es cuasi experimental y el diseño de investigación descriptivo.

El presente estudio, utilizó una muestra conformada por cincuenta estudiantes pertenecientes al cuarto grado de secundaria. Una vez analizado los respectivos datos, se concluyó que los juegos educativos influyen significativamente en la enseñanza del idioma inglés.

Palabras Clave: Inglés, Juegos educativos, Juegos lingüísticos, Juegos de puzzle, juegos populares.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes

Una de las dificultades que tiene la educación, en referencia a la enseñanza del idioma inglés es que los educandos en el nivel secundario presentan dificultades en el aprendizaje del idioma inglés, llegado al nivel superior con un problema a la hora de realizar lecturas del idioma inglés, de acuerdo a los resultados de las pruebas internacionales nuestro país se encuentra en los últimos lugares (Jiménez, Rosas, & Sáez, 2017).

Algunos autores indican que para una adecuada comprensión de los textos lingüísticos estos tienen que estar contextualizados con el ambiente en donde se realiza la lectura.

Con la innovación tecnológica, que cambia día a día y la elaboración de paquetes informáticos destinados a la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés, se ha logrado generar ambientes más atractivos, interactivos y dinámicos para aprender el inglés (Díaz-Larenas, Alarcón-Hernández, Martínez-Ilabaca, Roa-Ghiselini, & Sanhueza-Jara, 2015).

Durante los últimos años, se ha observado que, el uso de la tecnología no solo sirve para motivar al estudiante, sino resulta ser un medio de apoyo para aquellos que presentan algún problema de aprendizaje de un segundo idioma. Por lo tanto la tecnología se ha convertido en un valioso recurso al momento de enseñar. Por ejemplo: utilizar audios para que los estudiantes reconozcan la fonología de un segundo idioma, esto permite desarrollar la habilidad de escuchar el inglés.

Rodriguez-Bonces, (2017) en su investigación, fundamenta el diseño de un programa curricular en el cual integra el arte dramático y la música como vehículos de aprendizaje del idioma inglés. Este programa busca promover un trabajo interdisciplinario, que conduzca a mejorar el nivel del lenguaje de la segunda lengua y se aplicó a un conjunto de estudiantes pertenecientes a un programa.

La investigación muestra los múltiples beneficios que se logran al aplicar una estructura curricular (que innova los cursos de inglés en niños), aplicando como medios de enseñanza el arte dramático y la música, generando así mayor interés en el aprendizaje del idioma inglés.

Hoy en día en América Latina, el inglés ocupa una parte esencial de la currícula educativa, así como en las universidades para los pre grados, maestrías, doctorados y para los colegios que están en convenio con el bachillerato internacional (IB) puesto que es un requisito el dominio del inglés, así mismo ser bilingüe es una de las mayores aspiraciones en la sociedad, por otra parte los avances en la ciencia, como el uso de las TIC han posibilitado una cantidad de

herramientas que apoyan fortalecen el aprendizaje de varios lenguas extranjeros entre ellos el inglés.

El Ministerio de Educación del Perú, establece en su currículo la enseñanza del idioma extranjero inglés en el nivel secundario de educación básica regular, esto es propicio para indicar los problemas que trae como consecuencia de su implementación puesto que los sílabos no responden a las necesidades del mundo globalizado y las tendencias de la sociedad, puesto que el inglés es un idioma que se usa al viajar a un país extranjero, para rebajar, entre otros (Rodriguez-Bonces, 2017). Así mismo como en Colombia algunas universidades utilizan métodos alternativos como el uso de juegos y música para el aprendizaje del idioma, y en niños de 7 a 11 años utiliza los métodos como la música, drama basado en lenguaje para niños

En el ámbito peruano las programaciones anuales, unidades de aprendizaje y sesiones, no están elaboradas previo diagnósticos de los estudiantes, puesto que es una lengua que muchas veces no es aprendida en la niñez, la cual dificulta el aprendizaje en la secundaria y en una diversidad de realidades en nuestro país.

Por otra parte el MINEDU, generaliza los textos y cuadernos de trabajo a nivel nacional, siendo uno de estos uno de los problemas, ya que el país cuenta con una diversidad de realidades en cada zona geográfica del país; como es el caso del Departamento de Puno, en el cual las lengua maternas son el Quechua y Aimara, en el ámbito rural, siendo una hazaña más aprender inglés y castellano a medida que va avanzado en el nivel educativo, no se niega la importancia de todas estas lenguas e idiomas, más sí, se tiene que buscar maneras de lograr el aprendizaje

mediante el uso de herramientas de tecnológicas de información y comunicación, innovación y estrategias clásicas como los juegos lingüísticos.

Cisterna et al. (2016) han investigado el nivel de motivación de los estudiantes para aprender inglés, fue realizado en estudiantes de una escuela pública de Brasil. La motivación fue analizada mediante las actitudes de los estudiantes en relación a las clases y su nivel de participación. La recolección de datos se realizó mediante un cuestionario, que permitió evaluar los niveles motivacionales al empezar y al finalizar cada sesión, durante todo un semestre lectivo. Sus opiniones fueron examinadas a nivel individual (Turner, Patrick, 2008) y a nivel grupal (Wenger, 2009). Los resultados obtenidos mostraron que el estudiante al ingresar a la clase de inglés, normalmente se encuentra motivado, pero las experiencias y vivencias en el aula determinan la motivación del estudiante al salir de ella. La investigación muestra que la motivación es un componente experiencial dinámico, influenciado por factores internos y externos a los individuos y la propia aula, en interrelación estrecha con los momentos del aprendizaje.

Tagle et al., (2017) en investigación tuvo como meta identificar las opiniones sobre la enseñanza y el aprendizaje que poseían futuros profesores de inglés de dos universidades chilenas. Participaron 180 estudiantes de primer, tercer y quinto año. Desde un enfoque metodológico cuantitativo se utilizó un diseño descriptivo-comparativo. Los datos se recogieron a través de un inventario de creencias sobre enseñanza y aprendizaje (Tagle, 2008). El análisis de datos empleó análisis de varianza y pruebas post hoc. En los resultados se puede apreciar que evidencian

contrastes significativos entre los estudiantes de primero, tercero y quinto grados, en ocho de doce dimensiones del ámbito del aprendizaje y enseñanza. Esto permite identificar un sustancial cambio en los pareceres de los estudiantes de pedagógicos, relacionados a su formación académica.

En el marco a la enseñanza del idioma ingles hace falta docentes que enseñen los 4 aspectos fundamentales (leer, escuchar, escribir, hablar) los docentes tienen la perspectiva de transmitir información más que sea parte de los hábitos de los educandos para el aprendizaje del idioma ingles (Tagle Ochoa et al., 2017). Estas prácticas están influenciadas por las formas de pensar que poseen dichos pedagogos, que se enmarcarían en una visión tradicionalista sobre la enseñanza y el aprendizaje.

Siendo este uno de los desafíos en la formación de los docentes , se evidencia en un hecho trascendental dentro de su formación profesional que se encuentren preparados para hacer de la tecnología una herramienta que promueva el éxito hacia el aprendizaje de un idioma (Díaz-Larenas et al., 2015).

Ivers (2007) publicó una investigación, basada en una secuencia didáctica (SD), la cual se realizó durante el curso 2011 al 2012, en el área de Enseñanza de lengua extranjera (inglés), aplicándosela a un conjunto del sexto de primaria de la escuela pública Jaume I “El Conqueridor” de Catarroja, Valencia (España),. Cuyo objetivo principal de este estudio fue encaminar a los alumnos con la redacción de libros expositivos. Se utilizaron varias tácticas para el aprendizaje y la enseñanza (las cuales fueron: la familiaridad con las opiniones mostradas, redundancia de vocabulario y la utilización de una ficha de control que ampliase la independencia

del estudiantado), estas se situaron en la prácsis para que el desarrollo de los talleres se experimenten como un proceso relacionado, unitario y vinculado. El esquema final de la SD logro un equilibrio entre el énfasis gramatical y el puramente ideacionl y, como consecuencia de esto, el estudiantado mejoro su relación y su uso de las características más importantes del libro positivo sin desperdiciar jamás el interés durante el transcurso de aprendizaje.

Díaz, (2015) sistematizó el proceso de introducción de la tecnología en materia de producción y edición de videos para promover el aprendizaje de un segundo idioma.

La estrategia didáctica fue parte de la asignatura de Experiencia Docente en el idioma inglés, en el cual los estudiantes avanzados del Bachillerato en la Enseñanza de este idioma de la Universidad de Costa Rica, Sede del Pacífico asistieron a sus clases de educación secundaria para poner en práctica los conocimientos adquiridos a través de su formación como futuros docentes. Los resultados mostraron que si el docente organiza adecuadamente sus herramientas tecnológicas para la enseñanza del idioma inglés, estas se transforman en un poderoso aliado porque son capaces de mostrar audios e imágenes con movimiento lo cual permite captura la atención de los alumnos permitiendo mejorar el transcurso de la enseñanza y aprendizaje.

Cadavid, Vásquez, & Botero, (2015) realizó una investigación cuyo enfoque es “La mirada de los jóvenes y las señoritas sobre el aprendizaje y la enseñanza del inglés”, por ello permite escenificar las caracteres sociales que ellos poseen sobre estas materias. Inicialmente se explicaron las razones que motivaron a desarrollar esta investigación, enumerando y especificando los instrumentos de recolección de datos (dibujos y juegos dramáticos) utilizados para luego procesarlos.

Seguidamente, se mostraron los aprendizajes según los planteamientos metodológicos de la investigación sobre los caracteres sociales. Y para finalizar, se concluyó para los niños y las niñas se deben diseñar instrumentos personalizados de acuerdo a sus características.

Según García (2018), actualmente las TIC se han introducido en gran parte de nuestras vidas y la educación no está exenta de esto, es común observar propuestas de formación en entornos virtuales. Así, se desarrollan cursos de formación totalmente en online. Para un correcto funcionamiento de forma de enseñanza y aprendizaje, los docentes deben diseñar y elaborar diversos recursos que conduzcan a lograr las metas formativas. En la investigación se pone en conocimiento ciertas buenas prácticas que se emplean en los entornos virtuales de formación.

El uso de los juegos como estrategia de aprendizaje del idioma extranjero. Trae como consecuencia cambios de gran impacto, las cuales se evidencia en el logro de objetivos, participación de los estudiantes, se despierta el interés en aprender, influye en lo psicológico, e su personalidad. El uso de los juegos como un método de enseñanza- aprendizaje es de mucha importancia en el aprendizaje del idioma ingles en los alumnos del nivel secundario, así mismo esto conlleva a un a motivar al educando y despierta el interés de mismo.

Utilizar un solo método de enseñanza no significa que todos están asimilando lo que se enseña, es decir existen alumnos que aprenden mucho mejor con un método diferente logrando el aprendizaje de todos y aprovechando sus habilidades

y cualidades de cada uno de los estudiantes, en consecuencia, cada uno muestra una tendencia el cual se refleja en un ritmo y estilo de aprendizaje.

Así mismo conocer el ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes, facilita al docente una serie de alternativas para desarrollar sus sesiones de aprendizaje y unidades de las mismas, dentro de ellas estrategias efectivas para la enseñanza, logrando los objetivos de aprendizaje, logrando un alto aprendizaje.

1.2. Descripción del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influyen los juegos educativos en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa Nuestra señora de Alta Gracia, Ayaviri – Puno, 2018?

1.2.2. Problemas específicos

¿De qué manera influyen los juegos lingüísticos en la enseñanza del idioma extranjero inglés, en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa Nuestra señora de Alta Gracia, Ayaviri – Puno, 2018?

¿De qué manera influyen los juegos populares en la enseñanza del idioma extranjero inglés, en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa Nuestra señora de Alta Gracia, Ayaviri – Puno, 2018?

¿De qué manera influyen los juegos puzzle en la enseñanza del idioma extranjero inglés, en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa Nuestra señora de Alta Gracia, Ayaviri – Puno, 2018?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos educativos en el proceso de enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa secundaria Nuestra señora de Alta Gracia, Ayaviri – Puno, 2018

1.3.2. Objetivo específico

Establecer la influencia de los juegos lingüísticos en la enseñanza del idioma inglés en los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa Nuestra señora de Alta Gracia, Ayaviri – Puno, 2018.

Establecer la influyen de los juegos populares en la enseñanza del idioma inglés en los jóvenes y señoritas del cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa secundaria Nuestra señora de Alta Gracia, Ayaviri – Puno, 2018.

Determinar la influyen de los juegos puzzle en la enseñanza del idioma inglés en los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa secundaria Nuestra señora de Alta Gracia, Ayaviri – Puno, 2018.

1.4. Justificación

Desde muchos años atrás el juego es parte de nuestras vidas desde inicios de nuestro origen, por lo tanto es considerada como un estrategia de aprendizaje y enseñanza, siendo este una herramienta que es incluida en diversas áreas curriculares, es entonces que es necesario incluir estas estrategias en la enseñanza de las lenguas extranjeras como el inglés, más en contextos como la región Puno, en donde los estudiantes ampliaran sus conocimientos, participaran e innovaran, realizando aportes para el logro del aprendizaje, por ende es necesario también incluir el tipo de estilo que más desarrollaron para optimizar el aprendizaje.

Es de conocimiento general que en nuestro país el aprendizaje del idioma extranjero inglés es bajo en el nivel educativo primario y secundario, esto se refleja en el bajo rendimiento en los estudios y exámenes que realizan el Ministerio de Educación.

Apaza, (2016) esto aporta al logro y progreso de la calidad de enseñanza del idioma extranjero, a nivel local, regional, a la vez contribuye al desarrollo de capacidades del estudiantes, se promueve la innovación en la enseñanza, proponiendo alternativas para lograr los objetivos de aprendizaje del educando.

Por otra parte el papel del educador como usuario de las tecnologías de información y comunicación Díaz et al., (2015), frente a un modelo educativo basado en el constructivismo, es esencial, la labor del docente debe ser más dinámico en relación con anticuadas pensamientos que sobre él se manejaban, precedentemente se pensaba como un mero transmisor de conocimientos únicamente.

Así mismo el papel del alumno como usuario de nuevas tecnologías, es imperativo que el alumno se convierta en el centro del proceso, al ser él el elemento más transcendental, *“El alumno se proyecta como un sujeto constructor de su propio aprendizaje y por lo tanto la actividad cognoscitiva debe ser consecuente, creadora, caracterizada por la motivación respecto a los conocimientos, creando las condiciones para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés, de tal modo que se garantice la estimulación de la actividad cognoscitiva de los estudiantes”* (Verdecia-Cruz, y otros, 2010, p. 3) citado por (Díaz-Larenas et al., 2015).

Entender que también los docentes cumplen el rol transcendental como mediador entre enseñanza y aprendizaje de los estudiantes que es transcendental. A partir de la mirada de la docencia, la labor académica aporta una visión interna que agrega un punto de vista muy involucrado y vinculado a este proceso.

Sabiendo que la educación pública es un deber del Estado, muchas veces es importante verlo desde un punto de vista de gestión privada. Comenzar a observar a los educandos como consumidores y orientar el dinero como una inversión, ya que es una necesidad el aprendizaje del idioma inglés L2 para los educandos en un futuro, ya que en estos tiempos por la globalización y otros factores urge la necesidad de aprender obligatoriamente.

Considero que la presente justificación es lo adecuadamente necesario para poder elaborar el presente trabajo académico puesto que bosqueja grandiosos problemas en el aprendizaje del idioma inglés L2 así como el sistema educativo actual

peruano consiguientemente se considera, temas como tendencias internacionales, la importancia y necesidad de aprender idiomas en un universo globalizado.

CAPÍTULO II

DESARROLLO TEMÁTICO

2.1. Marco teórico

2.1.1. Juegos educativos como estrategia de enseñanza.

Se puede decir que, tanto en la educación escolar como extraescolar, para realizar cualquier clase de juego, y evidentemente en los juegos tradicionales y populares, se deben clasificar de acuerdo a las edades oportunas a la Educación, para impulsar el desarrollo psicomotriz y cognitivo del niño y adolescente en los diversos niveles o ciclos posteriores. Este tipo de actividades ayudan en varias formas a mejorar la educación de los individuos.

El juego yace como movimiento innato de toda persona. Todos los individuos hemos experimentado relacionarnos de acuerdo a nuestro entorno social, material, familiar cultural por medio del juego. Se trata de un significado bastante agradable, extenso, cambiante y ambivalente que dificulta alguna clasificación.

Etimológicamente, los pensadores mencionan que el vocablo juego es procedente de dos palabras en latín: "iocum y ludus-ludere" y otros toman como referencia a la broma, diversión, chiste, y se repiten sin distinción junto con la término actividad lúdica. (Perez, 2010)

2.1.2. Juegos populares como estrategia de enseñanza

El ser humano por naturaleza tiene la ansiedad de jugar, y por esta razón genera actividades creativas espontáneamente, las cuales resultan ser muy motivadores para ellos. Los juegos populares nacen bajo este criterio, no se conocen los orígenes de los mismos, pero son transmitidos de padres a hijos de generación a generación.

De acuerdo Vázquez (2010), los juegos populares presentan reglas poco estrictas que pueden modificarse de acuerdo a alguna zona geográfica; incluso suelen ser llamados de distintas maneras, según el lugar donde se practique. Estos juegos generalmente contienen pocas reglas, y para su realización se utilizan materiales de diversa índole, sin que sean estrictamente del propio juego.

Cada juego popular tiene sus objetivos y una distinta forma de realizarlo, por ejemplo: buscar, seguir una secuencia, lanzar, atrapar una cosa en un lugar determinado, conquistar un espacio, conservar o vencer una cosa, etc. Su praxis no tiene un resultado más allá del propio juego, no está institucionalizado, y cuya meta u objetivo de lo propio es divertirse.

Al pasar de los años, algunos de estos juegos se han convertido en un soporte tremendamente valioso para las sesiones de Ciencias del deporte, la mejora de diversas habilidades físicas y condiciones cinéticas, o para servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos tradicionales son de gran jerarquía para el progreso de diversas materias, convirtiéndose en una poderosa herramienta educativa que por sus características permiten que el estudiante pueda aprender y divertirse al mismo tiempo (García, 2018). Las canciones son un claro ejemplo que con sus letras se puede enseñar y divertir.

Los juegos tradicionales son necesarios y de gran importancia en la enseñanza del profesor para sus estudiantes son juegos que no necesitan numerosos recursos y nos otorgan razones para expresar que son enormemente útiles para implementarlos en la formación Infantil. De esta manera, el juego popular tradicional posee muchas características que favorecen al perfeccionamiento de los infantes en edad tierna. Según Yagüe (2002) *“Nuestros juegos, (...) constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son expresión de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás”*. (p. 30).

A partir de los juegos populares-tradicionales, los niños y niñas amplían sus habilidades físicas, psíquicas y sociales, también propician un acercamiento al ambiente multicultural y a la concordancia con los otros, tal como indica Méndez & Fernández, (2011) *“a través de los juegos tradicionales, los niños no sólo pueden divertirse mientras practican*

habilidades y se socializan; también pueden adentrarse en formas de vida ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones.” (p. 54).

Todas las instituciones educativas deberían implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la enseñanza de los niños y niñas pues a esta edad, el juego ejerce un rol imprescindible, beneficiando el desarrollo de los infantes. La implementación de los juegos tradicionales en la etapa infantil posee infinidad de ventajas, por tanto hace más significativo el aprendizaje del conocimiento del patrimonio cultural como el de la sociedad enriqueciendo su desarrollo psíquico, físico y social de los niños y niñas, ayudando contundente, a un desarrollo integral en todas las dimensiones del progreso.

Para finalizar estamos de acuerdo, lo que indica Trigo (1995) *“es, pues, la escuela, el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados”* (p.3). Por eso, es bueno resaltar la importancia que tiene el docente en su labor educativo como agente donde puede transferir principios culturales como estos donde cuente los juegos tradicionales y los enseñe, de manera significativa y práctica para fortalecer las necesidades e intereses. Que vea oportunos en sus alumnos. Por esa razón, coincidimos con Sarmiento (2008) al afirmar que *“como docentes, padres o adultos que experimentaron los juegos tradicionales, es posible procurar continuar con este camino de tradición, a partir de la transmisión de ese saber cultural”* (p. 118). Para finalizar, podemos concluir señalando que es labor de las instituciones educativas,

los padres de familia y la sociedad en común, la tarea de fomentar y transmitir los juegos populares – tradicionales en los infantes y adolescentes, con el objetivo de que los niños, niñas y adolescentes conozcan su cultura el origen de aquellos juegos que también divirtieron a sus antepasados para que lleguen a entenderlos y continúen impartiendo a las generaciones venideras.

2.1.3. Juegos lingüísticos como estrategia de enseñanza

Antes de definir y explicar la forma en la cual los juegos lingüísticos funcionan, es necesario acotar que dentro del campo educacional se ha evidenciado que el aprender un idioma, ya sea como segunda lengua o como un idioma extranjero, siempre ha traído complicaciones al momento de poder ser expresado oralmente por parte de los aprendices de dichos idiomas, siendo la producción oral la habilidad con más dificultad para los hablantes. Ahora bien, si es que se realiza un análisis acerca de los juegos didácticos con todo el desarrollo físico y mental que aportan, y se lo concatena con la producción oral de un segundo idioma, la resultante será una serie de estrategias metodológicas que podrán ser implementadas en el salón de clase para poder usarlas como aliadas en la producción oral del idioma anhelado, dichas estrategias metodológicas se pueden manifestar a través de los juegos lingüísticos.

Sin más preámbulos, se puede afirmar que los juegos lingüísticos son instrumentos, técnicas y/o actividades pedagógicas que permiten el progreso de la expresión oral de los educandos, las características a modo

general se basan en el desarrollo de componentes fonéticos fonológicos, léxico semántico, morfo sintáctico y estilístico del idioma y de modo más específico se centra en sub destrezas como fluidez verbal, precisión, rima y memorización.

Es de real importancia el recalcar que los juegos lingüísticos son implementados como una estrategia muy útil para ayudar en la comprensión lectora y la producción de la escritura en los primeros años de educación de las personas como ya se dijo anteriormente y que además aportan excelentes beneficios para quien los trabaje, ya que los estudiantes van adquiriendo de a poco un mayor manejo y uso de los códigos lingüísticos, lo que arroja como resultado final que los aprendices puedan dominar de un modo sutil y efectivo los diferentes componentes y registros que la lengua presenta.

Finalmente, estos juegos no pueden ser improvisados o ser usados para rellenar un vacío escolar, sino más bien que persiguieron un objetivo primordial hecho que difirió de acuerdo a lo que se anhelaba conseguir, razón por la cual siempre tuvieron una estructura estándar en tal razón se indicó que tipo de habilidad era la que se desarrollaba, cuál fue el objetivo a lograr, el tiempo que demandó la actividad, el nivel para ello estaba indicado el juego, y por supuesto el procedimiento a seguir por parte del docente. Este patrón antes mencionado le permitió al docente asegurarse de que estuvo siguiendo el camino que fue trazado para la actividad y también otorgó una guía que lanzó resultados a priori, para poder evaluar

si es que la actividad cumplió con el objeto por la cual fue aplicada en la hora clase.

2.1.4. Juegos de puzzle como estrategia de enseñanza

Estos juegos poseen reglas similares a los rompecabezas, excepto que los estudiantes no cuentan de toda la pieza delante de sí, más bien de una sola.

Los materiales que se utilizan pueden ser desde ilustraciones, cómics, hasta textos de canciones o pequeñas historias.

Suele ser muy común que se designen parejas para la actuación o si se necesita la cooperación de la totalidad del grupo ellos pueden participar, es así que mediante la contribución de todos los participantes del grupo, se termina la tarea, no obstante el principal objeto es la cohesión perfecta de toda las piezas y no el análisis de algún problema.

2.1.5. Juegos educativos como estrategia de aprendizaje.

a) Juegos en función a dibujos.

Para Cadavid (2015), los dibujos, utilizados como instrumentos de recolección de datos, permiten acercarse a los niños y adolescentes, por lo tanto resulta beneficioso utilizar las faces propuestas por (Araya, 2002) el cual propone como trabajar con dibujos y soportes gráficos.

b) Juego dramático.

El juego dramático permite que el niño escenifique y muestre su punto de vista de alguna situación observada, asimilando situaciones de eventos que son interiorizados en su mundo, creando personajes con peculiares características que han sido parte de sus vivencias, generando diálogos y brindándole vida a objetos inanimados, con la finalidad de lograr un ambiente propicio para simular alguna situación. Esto se refleja cuando los niños juegan a la escuelita o imitan su programa de televisión favorito.

Para Sierra (1998), el juego dramático posee ciertas características, las cuales algunas están vinculadas con el objetivo de la presente investigación. Seguidamente son mencionadas brevemente:

- El juego dramático, cuando es dirigido por una persona de mayor edad, se dice que el juego es inducido. Puede ser también espontáneo donde los participantes interactúan con libertad. La presente investigación utilizó juego inducido, porque se les dio instrucciones específicas a los participantes.
- Según el nivel de desarrollo de los participantes, estos van generando escenarios y libretos imaginarios. El libreto o guion son narraciones escritas de cada momento del juego dramático, en otras palabras, son los guiones de los personajes, la descripción de las escenas, la descripción de los escenarios y los roles que asumirán los personajes. Los libretos generados fueron el eje principal del análisis de la investigación.

- La vida de los participantes en este juego dramático está sujeto a sus vivencias.

En este caso, los niños tienen como referencia las vivencias experimentadas en el aula, durante las clases de inglés, durante varias semanas.

c) Juego informáticos o de aplicación

Las tecnologías de información y comunicación son parte de la cultura tecnológica que nos rodea con la que debemos interactuar en la educación, esto concuerdan con Lizasoain, Ortiz, y Becchi (2013), que estas son fundamentales para el desarrollo, convirtiéndose en insumo metodológico y instrumento didáctico debido a que propone diversas posibilidades para que el profesor innove los estímulos, dinamismos y las condiciones de aprendizaje con la periodicidad que cada estudiante o grupo necesite Escobar (2016), sin embargo para Lizasoain et al., (2013) indica que se da poca iniciativa para que sea utilizada en la enseñanza y aprendizaje de inglés.

Herrera (2004), menciona que ambientes virtuales de aprendizaje son convenientes para compartir, analizar, reflexionar, investigar y descubrir conocimientos, los cuales pueden ser digitales e inmateriales. Estos también permiten la comunicación entre docentes y estudiantes en tiempo real, lo cual define este proceso como interactivo donde todos aprenden de todos

Escobar (2016), indica que los docentes que han usado las TIC en aula para el desarrollo de una sesión, buscan intensificar las actividades para que los estudiantes mejoren lo que conocen y logren con mayor facilidad lo que se pretende enseñar de acuerdo a los estilos y ritmos de aprendizaje. A la vez menciona que se hace uso de herramientas tecnológicas y recursos digitales así como: textos, videos, fotografías, imágenes, películas, música, diapositivas, juegos, diccionarios.

d) Estilos de aprendizaje

Los seres humanos han desarrollado un sistema de comunicación fuertemente complejos, esta habilidad en el uso del lenguaje refleja la capacidad de nuestro sistema nervioso. El lenguaje depende del sistema nervioso y, de la misma manera, nuestro sistema nervioso está moldeado por el lenguaje, constituyendo uno de los instrumentos y campos fundamentales en el aprendizaje humano en todas las formas de educación (Romo, Lopez, & Lopez, 2003).

Calisaya (2017), quien cita a Salas (2008), menciona que los estilos de aprendizaje son métodos continuo, mutable y progresivo de adaptación al mundo donde vive, emplea los sentidos permitiendo interactuar en el ambiente a través de la modalidad sensorial. Keefe (1988), señala que los estilos de aprendizaje son rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores, los que reciben enseñanza perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de

aprendizaje, asimismo, los estilos son los desenlaces de cómo las personas actúan.

El modelo de estilos de aprendizaje de la Programación Neurolingüística (PNL) toma en cuenta el criterio neurolingüístico, el que considera que la vía de ingreso de información al cerebro (ojo, oído, cuerpo) resulta primordial en las preferencias de quién aprende o enseña. Específicamente, un individuo tiene tres grandes sistemas para representar mentalmente la información: visual, auditivo y kinestésico (VAK)(Romo et al., 2003).

El Modelo de Programación Neurolingüística (PNL), planteado por Richard Bandler y John Grinder, de igual forma conocido VAK, por las iniciales de visual-auditivo-kinestésico, considera que los seres humanos tienen 03 grandes sistemas para incorporar mentalmente la investigación: el visual, el auditivo y el kinestésico (Silva, 2018).

2.1.3 Tipo de estilos de aprendizaje

a) Estilo de aprendizaje visual

Es la habilidad de proyectar las ideas de modo gráfico y desarrollar un pensamiento creativo, ayudando a procesar, organizar y reforzar la información para lograr el éxito del estudiante; el estilo visual, es una destreza innata de la persona para representar la información obtenida en imágenes, a través del pensamiento, la percepción y experiencia, posibilitando la identificación de objetos y el análisis de los mismos,

conlleando al estudiante a fantasear y desarrollar su imaginación. La vista es aquel sentido que ayuda al ser humano a reconocer, captar e interpretar el entorno que lo rodea facilitando la interacción con sus semejantes. (Pazán, 2017)

b) Uso del video como estrategia didáctica en la clase de inglés

Una herramienta muy valiosa para mejorar el aprendizaje del inglés es la realización de videos, en los cuales los estudiantes se puedan sentir cómodos y ellos sean capaces de manejar el proceso de grabación, el cual se permitan manejar la investigación con la finalidad de construir conocimiento de manera interactiva y cooperativa. Ellos se transforman en sujetos activos y actores de la práctica educativa.

Esto permite que el estudiante salga de un esquema dispuesto en una sesión espléndida, en la cual el único representante de impartir sapiencias es el docente y los alumnos son tan solo meros receptores de conocimientos.

c) Estilo de aprendizaje auditivo

La presentación sensorial es aquella que consiste en oír ondas sonoras, música y voces en el cerebro, así por ejemplo, cuando se recuerda la melodía de una canción o cuando se reconoce una voz (Silva, 2018).

Sin embargo Romo et al. (2003), indica que las personas aprenden de la mejor manera cuando reciben las explicaciones de forma oral y estas puedan desenvolverse hablando y explicando esa información a

otra persona. Los individuos que aprenden de forma auditiva no suelen olvidar ni una palabra, porque perderían la ilación y no podrían seguir, por el contrario, un individuo que aprende visualmente si se olvidan de una palabra no presenta muchas complicaciones, porque continúa visualizando el resto del texto o de la información. Cabe mencionar que para el sistema auditivo resulta complicado referirse a conceptos abstractos mientras que mediante el sistema visual lo realiza sin problemas y más rápido.

d) Estilo de aprendizaje kinestésico

El aprendizaje kinestésico permite procesar información asociándola a las sensaciones y movimientos del cuerpo. Este sistema se utiliza cuando se pone en movimiento el cuerpo, la utilización del sistema kinestésico, es lenta, mucho más lento que con cualquiera de los otros sistemas visual y auditivo. Cabe mencionar que una vez que el cuerpo ha aprendido con la memoria muscular, es muy difícil que esta sensación sea olvidada. Por lo tanto, los alumnos que practican el sistema kinestésico demoran su aprendizaje, necesitando de más tiempo que los otros. Esta demora es por su diferente forma de aprender y no por falta de inteligencia, (Romo et al., 2003).

Cabe mencionar, que la mayor cantidad de individuos recurren a estos sistemas de diferente manera. A pesar de la cantidad y diversidad de acepciones que se pueden hallar sobre estilos de aprendizaje, es posible determinar que los autores, en su mayoría, concuerdan en que

se trata de cómo la mente procesa la información, de cómo es influenciada por las percepciones de cada individuo, todo con la finalidad de lograr aprender eficazmente. Lograr una estrategia de aprendizaje de mayor calidad garantiza la permanencia del conocimiento y a la vez, el modo de afrontar una situación particular. (Romo et al., 2003)

Huertas (2008) afirma que: "Los ritmos y formas de aprendizaje refieren a un alumno que prefiere por determinadas formas y circunstancias, donde el aprendizaje le resulta con mayor eficiencia. Por lo tanto, el aprendizaje es como cada persona percibe, interioriza y procesa (retiene) la información".

Dicho de otro modo, se puede afirmar que captar información con mucha significatividad los conocimientos recibidos en una sesión, depende de la habilidad de utilizar los diversos ritmos de aprendizaje. No obstante, las habilidades que podemos utilizar, cambian de acuerdo a lo que se desee aprender, cada persona tiende a desarrollar unas preferencias globales. Estas preferencias o tendencias a utilizar, más unas determinadas maneras de aprender, conforman nuestro estilo de aprendizaje (Huertas, 2008).

Es recomendable que el docente a lo largo de una clase, utilice las herramientas necesarias para lograr reemplazar las necesidades de cada alumno, incentivando el progreso de los ritmos de aprender aún no florecientes.

Para Cabrera (2005), “los ritmos y habilidades de aprendizaje prevalecen entre las variables más trascendentales que influyen durante el aprender el idioma inglés y en la acción de los alumnos”;

Por este motivo es que resulta esencial investigar el rol exacto que cumplen los estilos y las estrategias de aprendizaje que se utilizan en las lenguas extranjeras, y que los docentes se concienticen aún más sobre estas investigaciones.

Los docentes tienen la posibilidad de contribuir con sus estudiantes, impartiendo una educación personalizada que responda a sus necesidades y fortaleciendo sus preferencias, enseñándoles cómo mejorar e implementar sus estrategias de aprendizaje.

Bajo estas conceptualizaciones, resulta importante resaltar que el docente debe personalizar su enseñanza, tomando en cuenta las diferentes características y los diversos estilos que adoptan los estudiantes. En el ámbito de la enseñanza del idioma inglés es conocido, que para este proceso, se debe considerar causas que están más allá de solo contenido general y la exposición de los materiales de enseñanza, resulta importante considerar los estilos de enseñanza y aprendizaje y nunca dejar de lado factores referidos a las aptitudes, intereses, hábitos de aprendizaje, etc. de los estudiantes, generando un adecuado lugar de aprendizaje en el que todos logran aprender con satisfacción el nuevo dialecto.

e) Estilo visual

Cuando se piensa en dibujos, resulta práctico traer a la mente cuantiosa información, ejemplo, cuando se ve la página de un libro en la mente. Ocaña (2011) resalta que “el estilo visual ayuda a establecer relaciones entre diversas ideas y conceptos”, también refiere que la capacidad de abstraer se relaciona con la capacidad de visualizar y planificar, por esto es que la gran mayoría de estudiantes prefiere este estilo.

Los estudiantes con estilo visual, tienden a reaccionar mejor frente a las imágenes y diseños en general, presentan mínimos dificultades con la escritura y la lectura. Poseen una excelente gramática, porque son capaces de memorizar a través de las imágenes. Del mismo modo se benefician con nuestro sistema educativo, ya que trabaja a sus intereses, porque se utilizan como regla varios recursos sensoriales, como textos, posters, cartografías, etc. En una clase de Inglés es esencial el uso de material visual, lo cual favorece a los estudiantes que utilizan este estilo de aprendizaje, incentivando a otros a desarrollar a también desarrollar este estilo y que se comprometan aún más por el curso.

f) Flash cards (tarjetas)

Son imágenes grandes que deben ser observadas por la totalidad de la clase. Entre ellas se tiene esquemas, imágenes extraídas de revistas, números, símbolos grandiosos, etc. El término “flash cards”, se refiere

a que son cartas con textos suficientemente grandes que se muestran en un corto periodo de tiempo a toda la clase.

g) Música (canciones)

La música brinda una experiencia sensorial única en los niños, enriqueciendo su diario vivir, otorgándoles equilibrio emocional, psicofisiológico y social (Ross, 2003).

Ruiz, C (2008) enfatiza que existen ocho tipologías diferentes de conocimientos y una de ellas es la musical, en consecuencia, el uso de la música fortalece el aprendizaje de algún idioma extranjero.

Es notorio que muchos estudiantes presentan un gusto indiscutible por la música, por lo que las canciones resultan ser una forma muy práctica de aprender oraciones o palabras a un ritmo, son repetidas una y otra vez, convirtiéndose este proceso de enseñanza como una experiencia grata y amena.

Para Apaza (2016) “el niño auditivo: aprende escuchando, tiende a repetir todo lo que escucha (sonidos, palabras). Memoriza rápidamente canciones, frases melodiosas y poemas que quedan grabadas en su mente y después recuerda fácilmente”.

Finalmente, el uso de las canciones para la enseñanza del idioma inglés, resulta ser eficaz, generando un grato ambiente y permite que los estudiantes cooperen, de esa forma se atrae su predisposición e interés, por lo tanto, su relevancia radica en que fortalece y consolida

el aprendizaje, haciendo que alcancen una mayor fluidez y precisión fonética, estimulando su imaginación.

2.1.4 Definición de términos básicos

Aprendizaje

Aprendizaje es un fenómeno mental interno, que consiste en procesar, adquirir, organizar, codificar, repasar, almacenar y recuperar la memoria. También se define como un proceso donde se obtienen novedosas destrezas, sapiencias, comportamientos o valores como consecuencia del estudio, la práctica, la ilustración, el raciocinio y la observación.

Calidad de enseñanza

La enseñanza de calidad se caracteriza por alcanzar las metas de enseñanza, las mismas que se diferencian por su grado de ambición y complejidad. Se busca que los estudiantes logren un pensamiento crítico, sean creativos y desarrollen habilidades cognoscitivas complejas. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes no alcanzan esas metas. Por lo tanto, el docente desempeña un papel vital para este fin.

Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son la manera de qué modo el alumno deprecia la información, ellos desarrollan y personalizan las diferentes técnicas haciendo suyo un método que le permita interiorizar el nuevo conocimiento. Se consideran como indicadores a los rasgos cognitivos,

afectivos y fisiológicos y se evalúan como interacciona y responde a sus espacios de adquirir conocimientos.

Estrategias de enseñanza

El docente al momento de enseñar sistematiza procedimientos y técnicas con la finalidad de promover el aprendizaje, que el estudiante comprende el por qué y para qué de los temas tratados. Toma decisiones y brinda orientaciones generales para que el estudiante logre asimilar los contenidos.

Juegos educativos

Los juegos educativos son creados y aplicados por los docentes, padres, hermanos, amigos, etc. con la finalidad de que los estudiantes puedan aprender algo específico.

Entre ello tenemos:

a) Juegos populares

Son juegos que realizan grupos de personas de alguna zona geográfica, creadas espontáneamente para la motivación de los participantes.

b) Juegos lingüísticos

Los juegos lingüísticos son herramientas pedagógicas que como todos los juegos están supeditados a ciertas reglas y convenciones, dinamizan y activan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral en

términos de exactitud y fluidez, logrando de esta forma el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes.

c) Juegos de puzzle

Estos juegos poseen reglas similares a los rompecabezas, excepto que los participantes no disponen de todas las piezas delante de sí, sino de una sola.

2.2. Casuística de investigación

Con la finalidad de lograr los objetivos planteados inicialmente, la investigación se realizó mediante procedimientos exploratorios y cuantitativos.

El contexto de ejecución del proyecto se basó en elegir al azar alumnos(as) de una institución pública que ofrece el servicio de educación secundaria en la ciudad de Ayaviri. Luego procedió a determinar los niveles en los que se llevaría a cabo la indagación, que en este caso se decidió por el cuarto grado, seleccionando aleatoriamente 25 estudiantes de cada sección del cuarto grado en la institución educativa para finalmente conformar un grupo de 50 estudiantes. Asimismo, los jóvenes, las señoritas y los apoderados brindaron su consentimiento mediante la firma de un documento, en el cual aceptaban su participación en la investigación.

Y finalmente se inició la fase de recabar de datos.

a) Recolección de datos.

En este período de la investigación se emplearon dos instrumentos facultativos de recolección de datos: juegos lingüísticos e informáticos (aplicaciones). Al

utilizar instrumentos que fueran cercanos a la naturaleza de los adolescentes, les permitió sentirse más cómodos para mencionar sus pensamientos e ideas, sin sentir presión alguna, se tuvo la oportunidad de interactuar mucho con ellos, se trató de todas las formas hacerlos sentir lo más cómodos posibles para que pudieran desenvolverse con total confianza.

b) Instrumento de recolección de datos

El cuestionario utilizado para ambos instrumentos de pre test y post test fue elaborado y aplicado por Jaime Quispe en el año 2013, la investigación fue presentada ante la Universidad Nacional del Altiplano. Para la confiabilidad se utilizó el valor del coeficiente alfa de Crombach que fue igual a $\alpha = 0.82$. Entonces se determinó que el instrumento empleado es confiable.

c) Diseño del estudio

La investigación se programó en 8 sesiones distribuidas en un periodo aproximado de tres meses.

El investigador es responsable de llevar a cabo cada una de las actividades diseñadas. Se inicia entonces el tratamiento con la aplicación de la prueba de entrada a los participantes del colegio para conocer su nivel de inglés luego al finalizar con las sesiones se aplicó la prueba de salida.

d) Tipo y diseño de investigación

La presente investigación fue de diseño experimental de tipo cuasi experimental con un solo grupo con una prueba de entrada y una prueba de salida.

e) Población y muestra

La población general de estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora De Alta Gracia – Ayaviri 2018, estuvo conformado por 262 estudiantes.

Para nuestro estudio tomamos como muestra a 50 alumnos del 4to grado A y B del nivel secundaria de educación básica regular de la Institución Educativa Nuestra Señora De Alta Gracia – Ayaviri. La muestra ha sido elegida en forma no probabilístico por conveniencia.

2.3. Presentación y discusión de resultados

2.3.1 Presentación de resultados

Tabla 1.
Juegos lingüísticos

		Pre - test		Post – test	
Escala	Intervalo	fi	hi%	fi	hi%
Bueno	[15 - 20]	3	6%	38	76%
Regular	[11 - 14]	27	54%	9	18%
Malo	[1 - 10]	20	40%	3	6%
TOTAL		50	100%	50	100%

Nota: Elaborado por el investigador

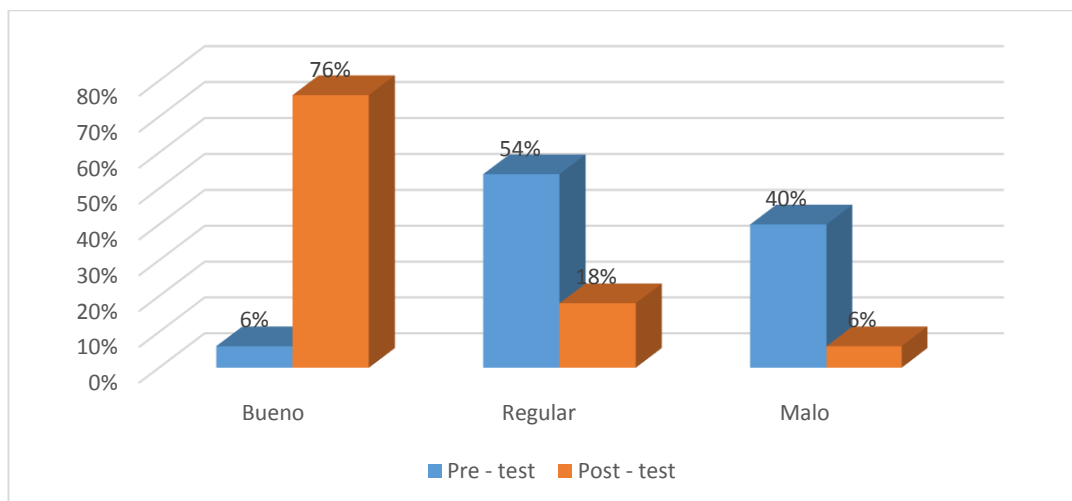


Figura 1: Juegos populares

Nota: El investigador

En la Tabla 1 y Figura 1 de los juegos lingüísticos se puede observar que en el pre – test solamente 3 estudiantes representado por un 6% dominaban y entendían el inglés con los juegos lingüísticos; también 27 estudiantes representado por un 54% entendían y dominaban regularmente el inglés con los juegos lingüísticos; y 20 estudiantes representado por un 40% no entendían ni dominaban el inglés con los juegos lingüísticos. Por otra parte, después de haberles enseñado y aplicado la estrategia de los juegos lingüísticos en el post – test se tuvo una mejora significativa en los estudiantes donde 38 estudiantes representado por un 76% se ubicaban en la escala bueno; también 9 estudiantes representado por un 18% se ubicaban en la escala regular mientras que en un mínimo de 3 estudiantes representado por un 6% se ubicaban en la escala malo.

Entonces viendo los resultados de la pre – prueba y la post – prueba, los alumnos y alumnas obtuvieron mejores resultados después de haberles aplicado la estrategia, entonces si influye a los estudiantes los Juegos Lingüísticos en la

enseñanza del idioma extranjero Ingles L2, en los educandos del 4to nivel de la Institución Educativa Secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia Ayaviri, 2018.

Tabla 2. Juegos populares

Escala	Intervalo	Pre - test		Post – test	
		fi	hi%	fi	hi%
Bueno	[15 - 20]	6	12%	42	84%
Regular	[11 - 14]	13	26%	7	14%
Malo	[1 - 10]	31	62%	1	2%
TOTAL		50	100%	50	100%

Nota: El investigador

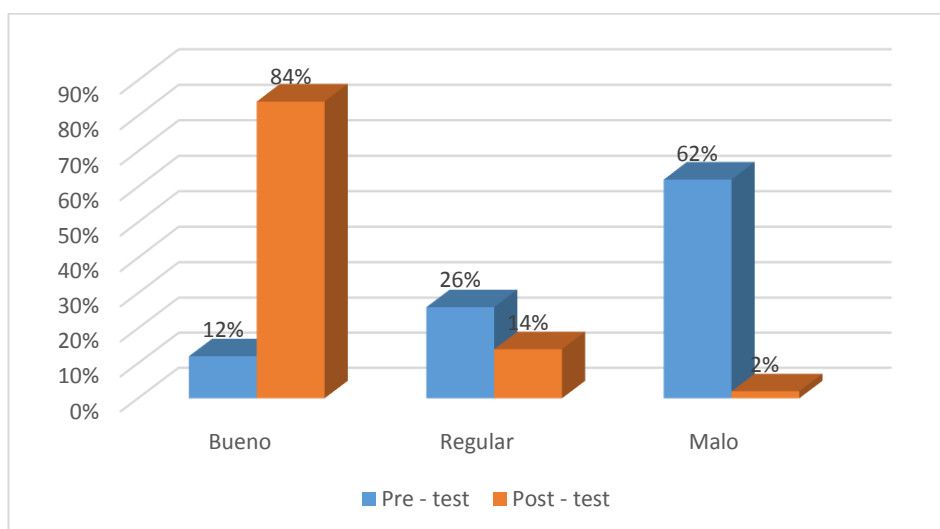


Figura 2. Juegos populares

Nota: El investigador

En la tabla 2 y figura 2 de los juegos populares se puede observar que en el pre – test 6 estudiantes representado por un 12% dominaban y entendían el inglés con los juegos populares; también 13 estudiantes representado por un 26% entendían y dominaban regularmente el inglés con los juegos populares; y 31 estudiantes representado por un 61% no entendían ni dominaban el inglés con los juegos

lingüísticos. Por otra parte, después de haberles enseñado y aplicado la estrategia de los juegos populares en el post – test se tuvo una mejora significativa en los estudiantes donde un Alto porcentaje de 42 estudiantes representado por un 84% se ubicaban en la escala bueno; también 7 estudiantes representado por un 14% se ubicaban en la escala regular, mientras que tan solamente 1 estudiante representado por un 2% del total de estudiantes se ubicaban en la escala malo.

En conclusión, después de interpretar los resultados de pre – prueba y la post – prueba, los estudiantes obtuvieron mejores resultados después de haberles aplicado la estrategia, entonces si influye a los estudiantes los Juegos Populares en la enseñanza del idioma extranjero inglés L2, en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia Ayaviri, 2018.

Tabla 3. Juegos de puzle

Estos juegos poseen reglas similares a los rompecabezas, excepto que los participantes no disponen de todas las piezas delante de sí, sino de una sola.

Juegos con puzzle.

Escala	Intervalo	Pre - test		Post - test	
		fi	hi%	fi	hi%
Bueno	[15 - 20]	1	2%	33	66%
Regular	[11 - 14]	6	12%	15	30%
Malo	[1 - 10]	43	86%	2	4%
TOTAL		50	100%	50	100%

Fuente: El investigador

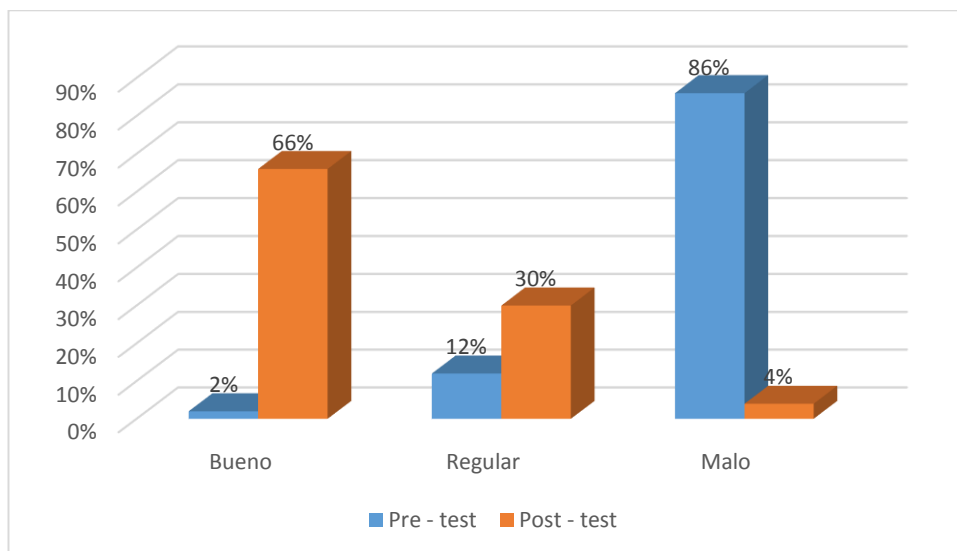


Figura 3. Juegos con Puzzle

Nota: Elaborado por el investigador

En la tabla 3 y figura 3 de los juegos con puzzle se puede observar que en el pre – test tan solamente 1 estudiante, representado por un 2% dominaba y entendía el inglés con los juegos de puzzle; también 6 estudiantes representado por un 12% entendían y dominaban regularmente el inglés con los juegos de puzzle; y una buena cantidad de 43 estudiantes representado por un 86% no entendían ni dominaban el inglés con los juegos lingüísticos. Por otra parte, después de haberles enseñado y aplicado la estrategia de los juegos de puzzle en el post – test se tuvo una mejora significativa en los estudiantes donde 33 estudiantes representado por un 66% se ubicaban en la escala bueno; también 15 estudiantes representado por un 30% se ubicaban en la escala regular, mientras que tan solamente 2 estudiantes representado por un 4% del total de estudiantes se ubicaban en la escala malo.

En conclusión, los resultados de la pre – prueba y la post – prueba, dan entender que los estudiantes obtuvieron mejores resultados después de haberles aplicado la

estrategia, entonces si influye a los estudiantes los Juegos de puzzle en la enseñanza del idioma extranjero Ingles L2, en los educandos del cuarto 4to nivel de la Institución Educativa Secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia Ayaviri – Puno, 2018.

2.3.2 Discusión de resultados

Los docentes de la Institución Educativa Secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia Ayaviri deberían de desarrollar estrategias de enseñanza con juegos educativos, ya que como se ha visto en los resultados, los estudiantes aprenden y toman más interés con este tipo de estrategias como los juegos lingüísticos en donde pudo observar que en la pre – test solamente 3 estudiantes de los 50 estudiantes dominaban y entendían el inglés con los juegos lingüísticos; pero después de haberles enseñado y aplicado la estrategia de los juegos lingüísticos en el post – test se obtuvo una mejora significativa de 38 estudiantes de los 50, entonces solamente 12 estudiantes están en proceso de aprendizaje con esta estrategia. También en los juegos populares se pudo observar que en el pre – test 6 estudiantes de los 50 entendían y dominaban regularmente el inglés con los juegos populares y después de haberles enseñado y aplicado la estrategia de los juegos populares en el post – test se tuvo una mejora significativa en los estudiantes donde 42 estudiantes de los 50 se ubicaban en la escala bueno; finalmente en los juegos con puzzle se pudo observar que en el pre – test tan solamente 1 estudiante del total de los 50 estudiantes, entendía el inglés con los juegos de puzzle; pero sorpresivamente los porcentajes cambiaron ya que después de haberles enseñado y aplicado la estrategia de los juegos de puzzle, en el post – test se tuvo una mejora

significativa en los estudiantes donde en 33 estudiantes se pudo mejorar significativamente el nivel de aprendizaje. Cabe señalar que los docentes deben de aplicar más estas tres estrategias, ya que los resultados fueron positivos en la investigación.

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1. Conclusiones

PRIMERO: En los juegos lingüísticos se pudo observar que en el pre – test solamente 3 estudiantes representado por un 6% dominaban y entendían el inglés con los juegos lingüísticos, después de haberles enseñado y aplicado la estrategia de los juegos lingüísticos en el post – test se tuvo una mejora significativa en los estudiantes, donde 38 estudiantes representado por un 76% se ubicaban en la escala bueno, o sea obtuvieron mejores resultados después de haberles aplicado la estrategia, entonces podemos concluir que si influye los Juegos Lingüísticos en la forma de impartir conocimiento del idioma extranjero Ingles L2, en los educandos del cuarto grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de Alta Gracia Ayaviri, 2018.

SEGUNDO: En los juegos populares se pudo observar que en el pre – test 6 estudiantes representado por un 12% dominaban y entendían el inglés con los juegos populares, pero después de haberles enseñado y aplicado la estrategia de los juegos populares en el post – test se tuvo una mejora significativa en los estudiantes donde un alto porcentaje de 42 estudiantes representado por un 84% se ubicaban en la escala bueno: En conclusión, los estudiantes obtuvieron mejores resultados después de haberles aplicado la estrategia, entonces si influye los Juegos Populares en el aprendizaje y enseñanza del idioma extranjero inglés L2,

en los educandos del cuarto grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de Alta Gracia Ayaviri, 2018.

TERCERO: En los juegos con puzzle se pudo observar que en el pre – test tan solamente 1 estudiante, representado por un 2% dominaba y entendía el inglés con los juegos de puzzle; Por otra parte, después de haberles enseñado y aplicado la estrategia de los juegos de puzzle en el post – test se tuvo una mejora significativa en los estudiantes donde 33 estudiantes representado por un 66% se ubicaban en la escala bueno; En conclusión, obtuvieron mejores resultados después de haberles aplicado la estrategia, entonces si influye los Juegos de puzzle en el aprendizaje y enseñanza del idioma extranjero inglés L2, en los educandos del cuarto grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de Alta Gracia Ayaviri, 2018.

3.2. Recomendaciones

1. A los directivos de la Institución Educativa Nuestra Señora de Alta Gracia Ayaviri, fomentar el uso de actividades lúdicas en el aula e incentivar a los docentes para que se capaciten y actualicen en estos temas.
2. A los docentes, se les insta a que puedan identificar el ritmo y estilos de aprendizaje de sus estudiantes, para que puedan emplear adecuadamente las estrategias de enseñanza con la finalidad de lograr resultados favorables y asistir a capacitaciones regularmente.
3. A los profesores del Área del idioma inglés se les sugiere aplicar y elaborar estrategias de enseñanza acorde a los estilos de aprendizaje de sus estudiantes, con

la finalidad de que el proceso de aprendizaje del idioma inglés sea una experiencia grata y satisfactoria.

4. A los padres y madres de familia, que en sus viviendas organicen un horario de enseñanza del idioma inglés, tomando en cuenta el ritmo y estilo de aprendizaje que corresponda a su menor y así los padres de familia puedan fortalecer el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Apaza Huayta, Y.M. (2016). “El Aprendizaje de Inglés en la Niñez y la Comprensión de textos en Inglés en los estudiantes de 5° “M” de nivel de secundaria de la G.U.E. José Antonio Encinas de la provincia de San Román – Puno 2016. “Revista Actualidades Investigativas en Educación 15(1), 1-20. <https://doi.org/10.15517/aie.v15i1.17730>
- C.A.L.F.A.O.D.Z., & Mansilla, C.B. (n.d.) Utilización de una herramienta TIC para la enseñanza del inglés en un contexto rural 1, 1-22.
- Cavidad Múnera, I.C., Vásquez García, J.C., & Botero Mejía, J.D. (2015). El uso de juegos dramáticos y dibujos para explorar las Representaciones Sociales de los niños y niñas acerca del aprendizaje y la enseñanza del inglés. Ikala, revista de Lenguaje y Cultura, 19(3), 287-304. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v19n3a05>.
- Calisaya, F. (2017). Los estilos de enseñanza de los docentes y los estilos de aprendizaje de los estudiantes del segundo grado de la institución educativa “San José de la ciudad de Puno. Universidad Nacional del Altiplano.
- Cazau, P. (2004) Estilos de aprendizaje: Generalidades. Consultado el 11(11). 2005.
- Cisterna-Zenteno, C. Soto Hernández, V., & Díaz-Larenas, C. (2016) Motivation to Learn English As a Foreign Language in Brasil – Giving Voice To a Group of Students At a Public Secondary School Revista Eletrônica Educare, 20(1), 1-21. <https://doi.org/10.1590/1982-4017-170204-5316>.
- Díaz Larenas, C. Alarcon Hernández, P., Martínez-Ilabaca, P., Roa-Ghiselini, I., & Sanhueza-Jara, M.G. (2015) Docenes de inglés de primaira, secundaria y

- terciaria: Sus Creencias pedagógicas sobre sus estudiantes. Revista Educación 39(2), 4. <https://doi.org/10.15517//revedu.v39.i2.19897>.
- Escobar, F. (2016) El uso de las TIC como herramienta pedagógica para la motivación de los docentes en el proceso de aprendizaje y enseñanza en la asignatura de inglés universidad. UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA.
- García Martínez, A (2018). Buenas prácticas en los entornos vituales de enseñanza-aprendizaje Good. Malaysin Journal of Microbiology, 14(1), 25-33. <https://doi.org/10.1017/CB09781107415324.004>.
- Herrera, M. (2004). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en as funciones cognitivas del aprendizaje, 1-20.
- Ivers, J. J., & University-idaho, B. Y. (2007), F. Oreign L Anguage C. Lass. Lenguaje, 3, 55-68.
- Méndez, A., & Fernández, J. (2011) Análisis y modificaciones de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. Retos Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.
- Muñoz, B. (2018). El feedback correctivo escrito indirecto en el aprendizaje de la forma comparativa de adjetivos en inglés. Revista Signos, 51(96), 3-23. <https://doi.org/10.4067/S0718-09342018000100003>.
- Pazán J. (2017). El estilo de aprendizaje visual en el desarrollo de la memoria a largo plazo de los estudiantes de séptimo año de educación básica, de la unidad educativa Francisco Flor, ciudad Ambato. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

- Perez, C. G. (2010). Juegos didácticos en el nivel primario: Importancia de los juegos lúdicos en el aprendizaje. Retrieved from, <http://pgcarin10.blogspot.com/2010/09/juegosdidaticos-%0Aen-el-nivel-primario.html>.
- Rodriguez-Bonces, M. (2017). A Basis for the Design of a curriculum Incorporating Music and Drama in Children's English Language Instruction, 19(2), 203-223. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15446/profile.v19n2.59583>.
- Romo, M., Lopez, D., & Lopez, I. (2003). ¿Eres visual, auditivo o kinestésico? Estilos de aprendizaje desde el modelo de la Programación Neurolingüística (PNL) Introducción, Objetivos, Materiales y Método grupo de estudio, (2001), 1-10.
- Ocaña, J.A. (2011) Mapas Mentales y estilos de aprendizaje (Estrategias de aprendizaje) Editorial Club Universitario.
- Sarmiento, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía? Educación Física y Deporte.
- Silva, A. (2018). Conceptualización de los modelos de estilos de aprendizaje, 11. 1-33.
- Tagle Ochoa, T., Díaz Larenas, C., Alarcón Hernández, P., Quintana Lara, M. Ramos Leiva, L., & Etchegaray Pezo, P. (2017). Aprendizaje y enseñanza; creencias de estudiantes en formación de pedagogía en inglés. Páginas de Educación, 10(1), 64. <https://doi.org/10.22235/pe.v10i1.1359>.
- Trigo, E. (1995). El juego tradicional en el curriculum de Educación Física. Revista aula de innovación educativa. Retrieved from.

<http://www.grao.com/revistas/aula/044-juego-tradicional-y-educacion-fisica-participación-en-la-comunidad-educativa/el-juego-tradicional-en-el-curriculum-de-educacion-fisica>.

Vásquez, R. N. (2010). El juego en la Educación Escolar.

Yague, S. (2002). Juegos de ayer y de siempre. Madrid: Edit: S.L.